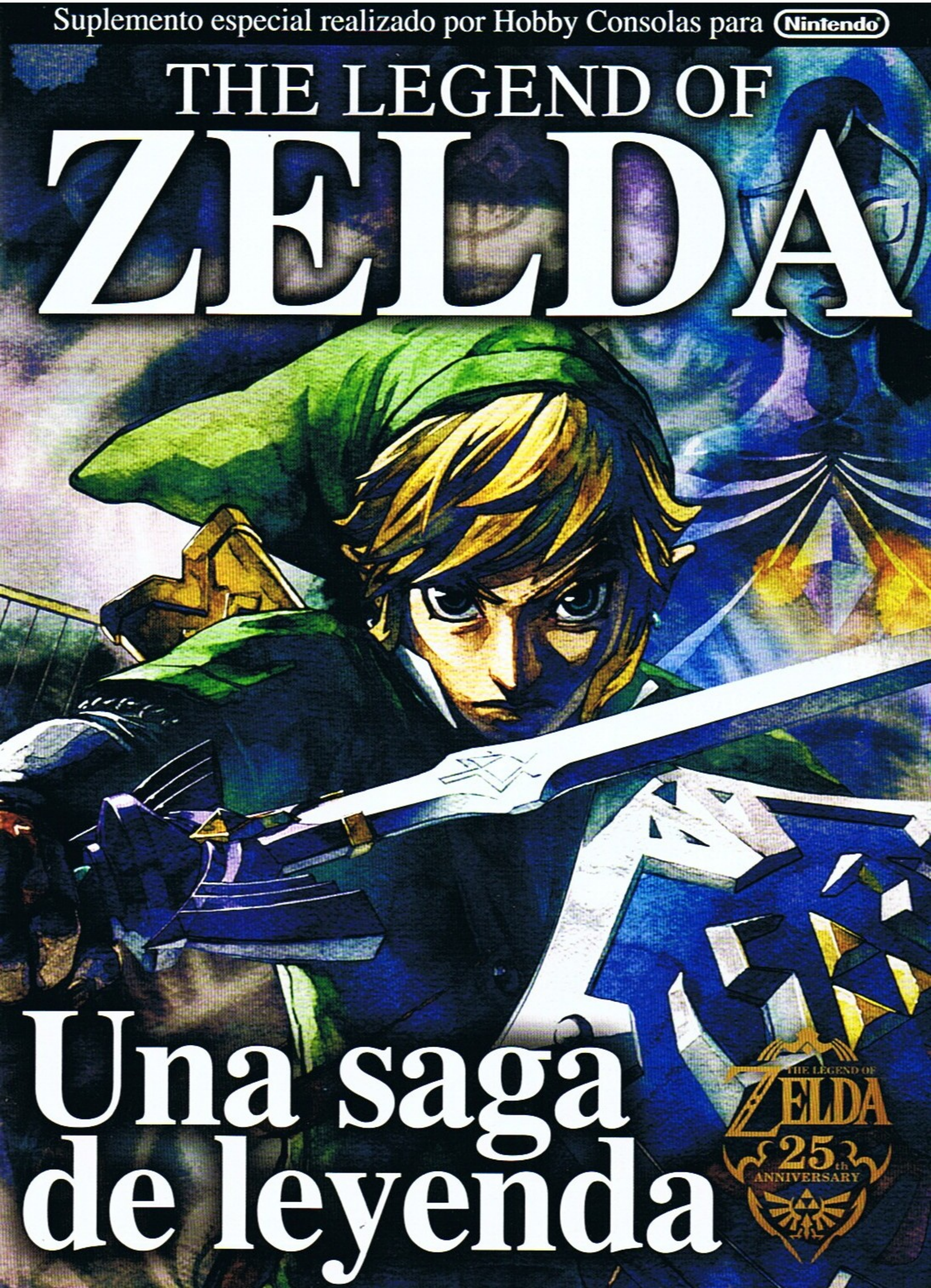
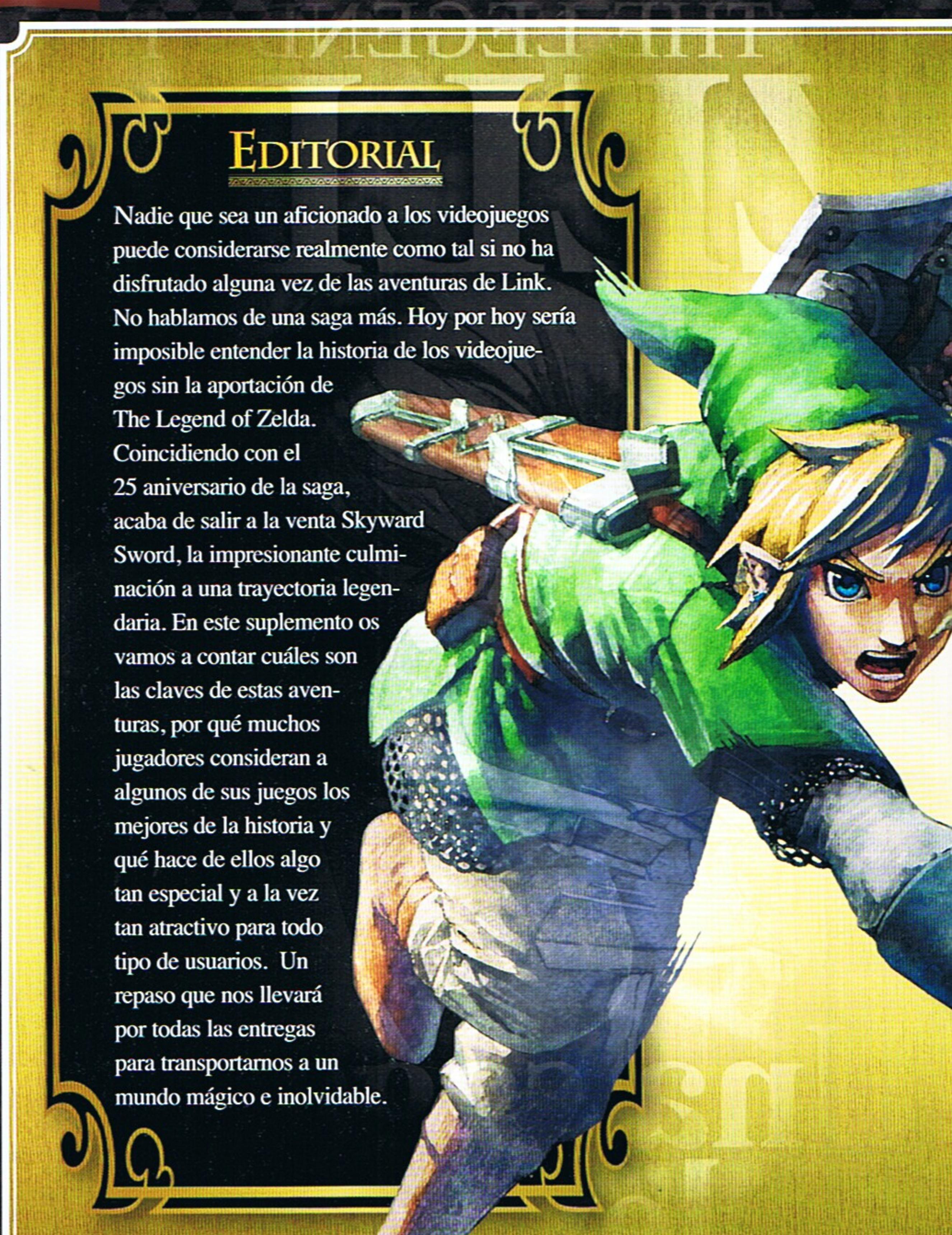

Suplemento especial realizado por Hobby Consolas para Nintendo
THE LEGEND OF
ZELDA
Una saga
de leyenda
THE LEGEND OF
ZELDA
25th
ANNIVERSARY



EDITORIAL

Nadie que sea un aficionado a los videojuegos puede considerarse realmente como tal si no ha disfrutado alguna vez de las aventuras de Link. No hablamos de una saga más. Hoy por hoy sería imposible entender la historia de los videojuegos sin la aportación de The Legend of Zelda. Coincidiendo con el 25 aniversario de la saga, acaba de salir a la venta Skyward Sword, la impresionante culminación a una trayectoria legendaria. En este suplemento os vamos a contar cuáles son las claves de estas aventuras, por qué muchos jugadores consideran a algunos de sus juegos los mejores de la historia y qué hace de ellos algo tan especial y a la vez tan atractivo para todo tipo de usuarios. Un repaso que nos llevará por todas las entregas para transportarnos a un mundo mágico e inolvidable.



SUMARIO



DONDE NACEN LOS MITOS

"Cada juego tiene una historia, pero sólo uno es leyenda". Y Skyward Sword nos va a contar cómo se forjó, en el juego que elevará estos 25 años de Zelda al mismísimo cielo.

Esta es la historia de un niño que se divertía explorando bosques, lagos y oscuras cuevas. ¿Link? No... Shigeru Miyamoto, artífice de una de las sagas más míticas y longevas de la historia de los videojuegos. La magia de The Legend of Zelda ha calado hondo en millones de jugadores desde 1986, cuando las inspiradas mentes de dos jóvenes Miyamoto y Takashi Tezuka, decidieron dar a la emergente consola NES un juego de aventuras que complementase a las plataformas de su primer gran éxito con bigote: Mario.

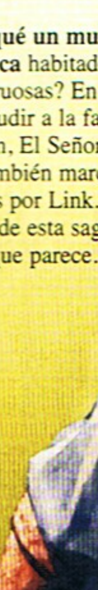
Sin embargo, el nacimiento del bucólico mundo de Hyrule se remonta incluso a décadas anteriores, a finales de los años 50 y principios de los 60, cuando el pequeño Miyamoto pasaba tardes jugando en los bosques de Sonobe, el pueblecito de Kyoto donde él vivía, que también le sirvió de inspiración a la hora de crear los acogedores poblados del juego, como Kakariko, Isla Taura o la nueva Altárea que exploraréis en Skyward Sword.

¿Y por qué el nombre de Zelda para una princesa, si puede saberse? Básicamente, por homenaje a Zelda Fitzgerald, escritora estadounidense de la primera mitad del siglo XX y esposa del también novelista Francis Scott Fitzgerald. ¿Y por qué esos ropajes verdes y ese gorro para el prota? Pues como tributo a otro niño que no quería crecer. ¿Miyamoto? No... Peter Pan, cuya versión cinematográfica inspiró al japonés, a quien le encantaban las películas de Disney.

¿Por qué un mundo de fantasía épica habitado por criaturas monstruosas? En este caso, hay que acudir a la famosa trilogía de Tolkien, El Señor de los Anillos, que también marca las gestas vividas por Link. Como veis, detrás de esta saga hay más de lo que parece.

Con todas estas influencias, sólo faltaba moldear una historia propia, una leyenda con una personalidad diferenciadora. Y fue ahí donde nacieron los tres grandes protagonistas de la

MIYAMOTO PASABA TARDES JUGANDO EN EL BOSQUE: ASÍ NACIÓ ZELDA







historia: el héroe Link, la princesa Zelda y el malvado Ganondorf, cuyos destinos estarían ligados ("linked") al del reino de Hyrule y al de la Trifuerza, un artefacto ancestral que, dividido en tres partes (Poder, Sabiduría y Valor), debía garantizar el equilibrio del mundo. Desde entonces, la mayoría de las entregas que ha visto la saga (quince, contando Skyward Sword) han tenido un argumento tan sencillo como mágico y cautivador: Ganondorf, en su afán por reunir todos los fragmentos de la Trifuerza y cubrir la tierra de tinieblas, secuestra a Zelda. Así, Link debe rescatarla, con ayuda de la Espada Maestra, para que el bien triunfe sobre el mal.

LA ESENCIA DE LA HISTORIA ES LA ETERNA LUCHA ENTRE EL BIEN Y EL MAL



Por todo ello, adentrarnos en los orígenes de estos personajes, de la Trifuerza y la Espada Maestra, de las tierras que dieron forma a Hyrule y de la mismísima esencia del mal, es una experiencia que os va a emocionar tanto como a nosotros. Os espera un nostálgico viaje al pasado, que jugaréis con la tecnología del futuro: el control mágico del mando de Wii Plus.

The Legend of Zelda fue uno de los primeros juegos en dar absoluta libertad al usuario para explorar los escenarios, en una época en que la mayoría de juegos sólo ofrecían un recorrido lineal y en perspectiva de scroll lateral. Tanto tiempo después, vais a revivir esa sensación de innovación; cuando todo parecía estar inventado, Link vuelve y nos sumerge en la experiencia más interactiva que podáis imaginar. ¿Quién si no iba a ostentar tal mérito?

Sin más dilación, os dejamos disfrutar de este viaje a través de 25 años de recuerdos y sensaciones, que hemos tratado de condensar en las siguientes páginas. ¿Preparados para reescribir la leyenda? Pues agarraos bien fuerte de vuestro pelícaro... y que la Trifuerza os acompañe, ahora más que nunca.

LOS CREADORES

Shigeru Miyamoto

EL PADRE DEL VIDEOJUEGO



Nintendo y la industria de los videojuegos no se entienden sin su eterna sonrisa. Estudió Diseño Industrial y su amor por los juguetes le llevó, a finales de los 70, a las oficinas de Nintendo, donde con el tiempo, fue creando a iconos como Donkey Kong, Mario y, por supuesto, Link. En 2010 fue incluso finalista al Premio Príncipe de Asturias de la Comunicación y las Humanidades.

Takashi Tezuka

EL HOMBRE EN LA SOMBRA



Es el gran olvidado de Zelda, pero él sentó las bases de la serie junto a Miyamoto. Diseñador y director, ha sido supervisor de infinidad de juegos de la compañía de Kioto, y sigue como cabeza pensante de las aventuras de Link y Zelda. Como curiosidad, reconoce que el carácter de su mujer le inspiró para crear a los Boos de los juegos de Mario.

Eiji Aonuma

EL GENIO TRAS LA SAGA



Empezó a trabajar en Zelda hace 13 años, en la que ha ejercido los roles de director y productor. Desde que fuera director de sistema en Ocarina of Time, se ha convertido principal responsable de la saga.

Koji Kondo

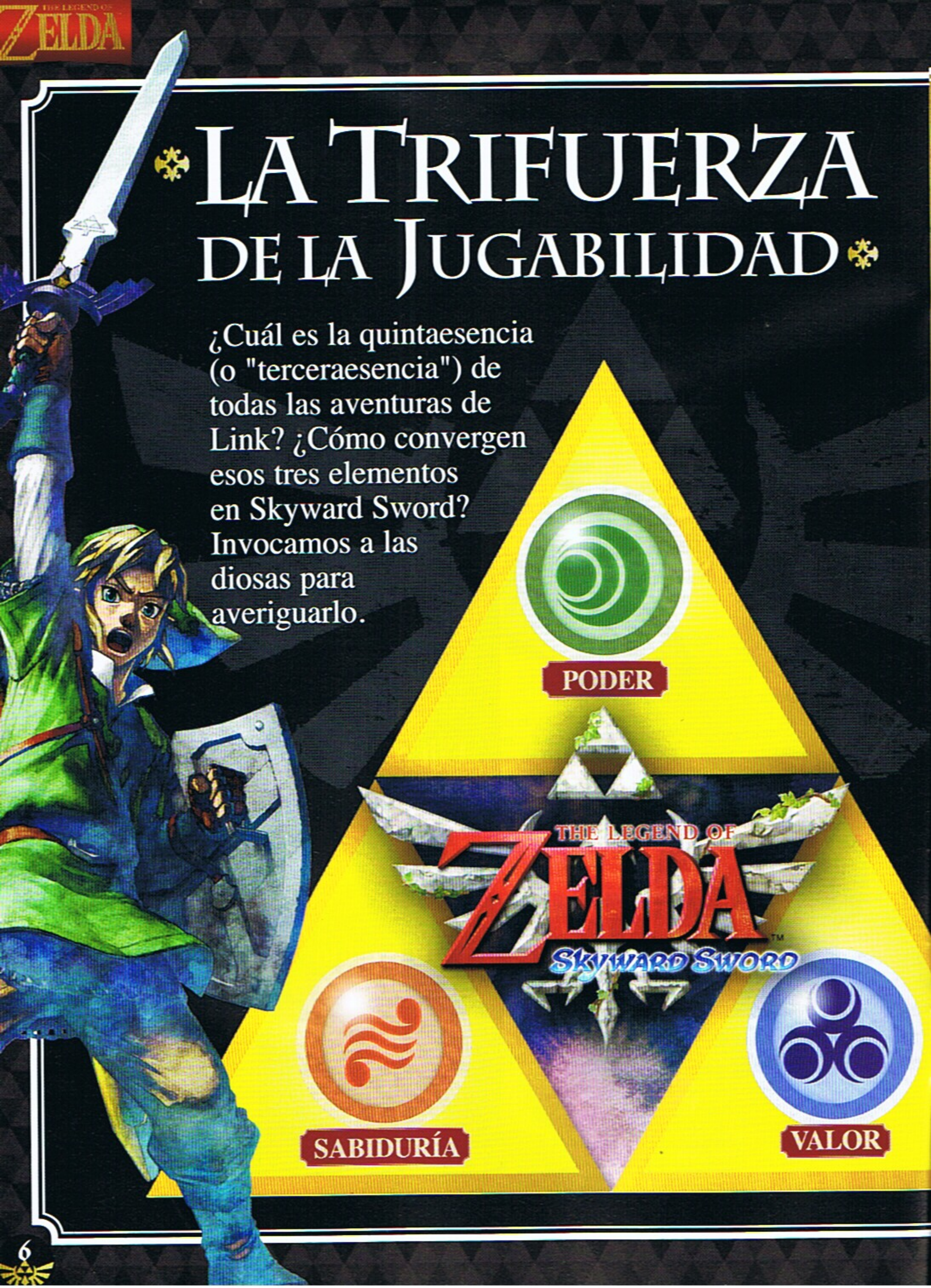
EL MÚSICO LEGENDARIO



La banda sonora es un componente esencial en todo Zelda, y este hombre es el compositor cuya obra se ha quedado a vivir en nuestros oídos. Trabaja en Nintendo desde 1983 y ha participado en casi todas las entregas de la saga, amén de ser el responsable del mítico "tintineo" de Super Mario Bros.

LA TRIFUERZA DE LA JUGABILIDAD

¿Cuál es la quintaesencia (o "terceraesencia") de todas las aventuras de Link? ¿Cómo convergen esos tres elementos en Skyward Sword? Invocamos a las diosas para averiguarlo.



Estos son los tres grandes pilares jugables de toda la saga...

ACCIÓN

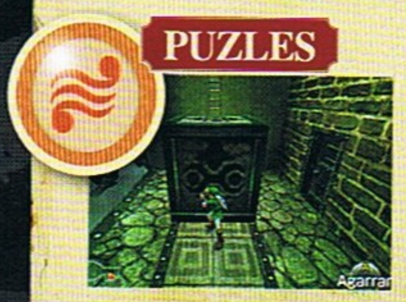


COMBATES ÉPICOS
Desde los chunguísimos jefes de SNES hasta las peleas 3D que revolucionaron los juegos de acción, los combates de Zelda han brillado por su intensidad, sus descomunales enemigos y su infalible control.



NATURALEZA VIVA
En los escenarios al aire libre, Link también ha vivido momentos épicos: disparar flechas cabalgando, derribar monstruos a cañonazos o transformarse en lobo para aniquilar temibles espectros.

PUZLES



RETOS CON CEREBRO
Las mazmorras nos han planteado miles de puzles que implicaban pulsar interruptores, mover cajas, activar mecanismos y un sinfín de retos más, seguidos de una incomparable sensación de superación personal.



MEMORIA MUSICAL
Los Zeldas nos han enseñado bellísimas canciones mágicas con las que abrir portales y alterar el entorno, aunque también hemos tocado ocarinas, flautas de pan y liras, como en Skyward Sword.

EXPLORACIÓN



MUNDOS IGNOTOS
Cabalgar por bucólicas praderas, navegar a través de infinitos océanos, recorrer montañas agrestes o bucear en profundos lagos son sólo algunas de las sensaciones de libertad que hemos vivido junto al Héroe del Tiempo.



VIVIR EN SOCIEDAD
También hemos conocido a cientos de personajes con mucho que decir. Gracias a eso, nos enteramos de múltiples secretos y obtuvimos valiosos objetos a cambio de aceptar todo tipo de misiones.



...Y así es como desembocan en su mayor aventura: reuniendo lo mejor de estos 25 años.



LOS COMBATES MÁS PRECISOS
El mando de Wii Plus ofrece los enfrentamientos más interactivos y emocionantes que hemos librado ante una consola. Cada enemigo se convierte en un reto constante de habilidad y precisión, y no os podéis imaginar el grado de profundidad que alcanzan. Sentiréis una auténtica espada (y un escudo) en vuestras manos.



EL REY DE LOS PUZLES
Ningún otro Zelda ha aunado tal cantidad de desafíos mentales, tanto en las mazmorras como en las vastos bosques, volcanes y desiertos, donde usaréis cada arma de una manera, desde un escarabajo teledirigido hasta el versátil látigo. Además, las fases de infiltración o las frenéticas vagonetas también requieren jugar con cabeza.



LAS REGIONES MÁS INMENSAS
Skyward Sword eleva la exploración a su máximo nivel. A lo largo de todos sus templos, islas flotantes y zonas ocultas, podemos coleccionar más objetos y tesoros que nunca, e incluso cazar insectos con una red híper realista. Así podemos mejorar nuestras armas, lo que añade un fantástico toque rolero a la clásica fórmula "zeldera".

LA OCARINA DE LOS RECUERDOS

Tocamos la canción del Tiempo para revivir los momentos más memorables de la saga. ¿Los habéis vivido todos?

A LINK TO THE PAST



La primera vez que cogemos la Espada Maestra nos convertimos en verdaderos Héroes.

OCARINA OF TIME



Hyrule devastado siete años después de quedarnos dormidos. Una pesadilla hermosa.

MAJORA'S MASK



La luna mirándonos enfurecida mientras los gigantes intentan frenarla. ¡Qué pavor pasamos!

WIND WAKER



Nuestra primera salida al Gran Mar. ¡Qué sensación de libertad! ¡Y qué mar tan vistoso!

O. OF AGES/SEASONS



Al conectar los 2 títulos accedíamos a Hero´s Cave. Había que usar todos los items del juego.



PHANTOM HOURG.

El primer encuentro con el Capitán es de los que no se olvidan. Qué tipo tan peculiar...

THE MINISH CAP

Al encoger nos enfrentamos por primera vez a un ChuChu gigante... ¡Ahora, sí que impone!

TWILIGHT PRINCESS

La transformación en lobo es uno de los momentos más tensos que ha pasado Link.

El Árbol Deku Genealógico

¿Cuál es el orden cronológico de todos los Zelda? Son miles las teorías que rodean a este misterio milenario, así que hemos acudido al Venerable Árbol Deku para que nos saque de dudas. Aunque su versión no es oficial (sólo la conocen sus creadores), resulta ser la más admitida.

ZELDA THE WIND WAKER
2003 - GameCube
Cien años después, con prólogo de Ocarina



ZELDA PHANTOM HOURGLASS
2007 - DS
El Link de Wind Waker vuelve a navegar



ZELDA SPIRIT TRACKS
2009 - DS
Otro siglo después, Hyrule ha emergido del mar



ZELDA THE MINISH CAP
2004 - GBA
Siglos más tarde, surge un nuevo enemigo: Vaati



ZELDA MASTER QUEST
2003 - GameCube
La misma historia de Ocarina, pero más difícil

ZELDA FOUR SWORDS
2002 - GBA
Vaati escapa y hay que derrotarlo a cuatro bandas



ZELDA 4 SWORDS ADVENTURES
2005 - GameCube
La trilogía de Vaati cierra con esta batalla final



ZELDA GAME & WATCH
1989 - Game & Watch
Zelda es secuestrada por ocho dragones





ZELDA SKYWARD SWORD
2011 - Wii
El origen de la Espada Maestra y la Trifuerza



ZELDA OCARINA OF TIME
1998 - N64
Su viaje en el tiempo abre dos líneas temporales



ZELDA MAJORA'S MASK
2000 - N64
El Link niño de Ocarina se adentra en Termina



ZELDA TWILIGHT PRINCESS
2006 - Wii
Link se reencarna cien años después



ZELDA A LINK TO THE PAST
1991 - SNES
Transcurre siglos después en Hyrule, antes de NES



ZELDA LINK'S AWAKENING
1993 - Game Boy
Tras su aventura de SNES, Link naufraga en una isla



ZELDA OCARINA OF TIME 3D
2011 - 3DS
Link revive su aventura en un glorioso remake 3D

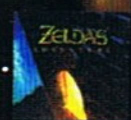
THE LEGEND OF ZELDA
1986 - NES
Varios siglos después, en un Hyrule devastado



ZELDA II ADVENTURE OF LINK
1987 - NES
El Link del primer Zelda ahora tiene 16 añitos



ZELDA ORACLE OF AGES / SEASONS
1987 - NES
Un nuevo Link se divide entre dos aventuras



ZELDA SPIRIT TRACKS
1994 - CD-i
Zelda toma el relevo de Link en Tolemac



ZELDA WAND OF GAMELON
1993 - CD-i
Ganon y Hyrule ya existen, pero en cutre



ZELDA THE FACES OF EVIL
1993 - CD-i
¡Zelda también tuvo sus malos hierbajos!

THE LEGEND OF ZELDA 25 AÑOS LEGENDARIOS



Antes de adentrarnos en los orígenes de la saga más mítica de Nintendo con el magistral Skyward Sword, repasamos las catorce aventuras que forjaron la leyenda, desde NES hasta Wii.

1. THE LEGEND OF ZELDA

La semilla de una larga historia

LA HISTORIA

La princesa Zelda es raptada por Ganon, un demonio con aspecto de jabalí que sume al reino de Hyrule en las tinieblas, y de paso se ocupa de birlar la Trifuerza del Poder, uno de los tres triángulos dorados que forman esta reliquia sagrada. Zelda divide la Trifuerza de la Sabiduría en ocho fragmentos para mantenerla lejos de Ganon y hacernos andar de lo lindo.

QUÉ APORTÓ A LA SAGA

Sentó las bases de la saga y de toda la industria del videojuego, introduciendo elementos tan influyentes como sus personajes, la estructura de mundo abierto-mazmorras y la infalible mezcla de aventura, acción con espadas y exploración, a través de un enorme mapa modular. Lugares como la Montaña de la Muerte, el Bosque Perdido o las fuentes de las hadas ya aparecían en estas pixeladas tierras. Todo ello se sumó a la posibilidad pionera de guardar las partidas, gracias a la pila del cartucho. Había nacido el mito.



CONSOLA: NES
SALIÓ EN: 1987
VENDIÓ: 6,51 millones de cartuchos en todo el mundo
OPINIÓN: "Hasta este juego, nunca habíamos sentido esta libertad de decisión ante una consola."

2. ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

Todos tenemos un perfil

LA HISTORIA

Esta vez, Zelda no es raptada, pero cae en un profundo sueño por culpa de un hechicero enviado por su propio hermano, el Príncipe de Hyrule. Y todo por un lío de herencias: la Trifuerza del Valor. Cuando Link devuelva seis cristales a sus respectivos palacios podrá recuperar la Trifuerza (hale, todo para el pueblo) romper el hechizo y despertar a su "bella durmiente".

QUÉ APORTÓ A LA SAGA

La entrega más rara de la serie cambió el concepto y la vista aérea del primer Zelda por el avance lateral 2D, pero sus aportaciones fueron importantísimas. Su nueva fórmula RPG abrió el camino a las misiones secundarias, a los múltiples diálogos con los demás personajes y a las habilidades mágicas de Link, aunque la subida de niveles no se volvió a repetir. Las regiones Saria, Mido, Darunia, Rauru, Nabooru y Ruto se reencarnarían en grandes personajes de Ocarina of Time.



- **CONSOLA:** NES
- **SALIÓ EN:** 1988
- **VENDIÓ:** 4.38 millones
- **OPINIÓN:** "Un Zelda de culto cuyos inesperados cambios de diseño y concepto fueron cruciales para el futuro de la serie".

3. A LINK TO THE PAST

La primera joya de la corona

LA HISTORIA

Un hechicero llamado Agahnim se carga al rey de Hyrule y encierra a las descendientes de los Siete Sabios que mantienen a Ganon sellado en el Mundo Oscuro. Para acceder a él, debíamos empuñar la Espada Maestra por primera vez, tras superar las pruebas de las diosas Din, Nayru y Farore.

QUÉ APORTÓ A LA SAGA

Miyamoto decidió retomar la fórmula del original con inmejorable resultado. En contra de lo que sugería su título, aquí no había viajes en el tiempo como en Ocarina of Time, sino un salto entre dos mundos paralelos: el de la Luz y el de la Oscuridad. Esta dualidad fue un elemento revolucionario, junto con la estructura multi-planta de las laberínticas mazmorras, los jefazos con sus complejas rutinas y la introducción de escenarios como el pueblo Kakariko o el Lago Hylia. ¡Y no olvidemos las primeras cacerías de cuccos (pobres gallinas)! Mención aparte merece la soberbia banda sonora de Koji Kondo, considerada una de las mejores de la serie.



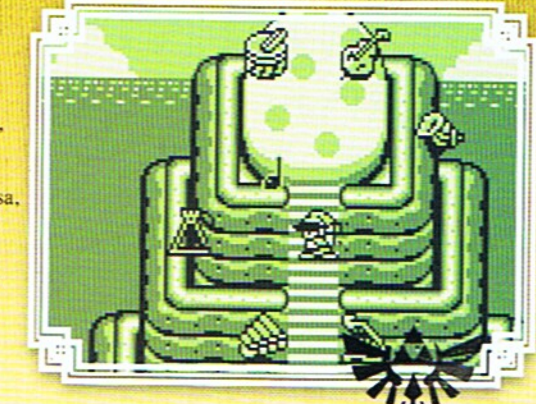
- **CONSOLA:** SNES
- **SALIÓ EN:** 1992
- **VENDIÓ:** 4.61 millones
- **PUNTUACIÓN HC:** 96
- **OPINIÓN:** "Por muchos halagos que se depositen sobre esta obra maestra, no podréis imaginar su magnitud hasta que encendáis la consola".

4. LINK'S AWAKENING

La leyenda se nos metió en el bolsillo

LA HISTORIA

Link decide pillarse unas vacaciones lejos de Hyrule… y de Zelda. Vamos, que se va de Rodríguez, pero acaba despertando en una playa tras un accidentado naufragio. Para volver a casa, deberá despertar al guardián de la isla, el Pez Viento, que vive dentro de un huevo gigante en la montaña Tal Tal. En resumen, resacón en la Isla Koholint.



QUÉ APORTÓ A LA SAGA

Sobre todo, sentido del humor. Es el Zelda más autoparódico, gracias a la libertad creativa que el director Takashi Tezuka permitió a los programadores. Así surgieron ideas como la pesca, el uso de la ocarina para tocar canciones o las secuencias de intercambio para obtener objetos cada vez más valiosos. Además, asistimos al "cameo" de otros personajes de Nintendo como los goombas, los chomp cadenas e incluso Kirby. Como dato curioso, Tezuka se inspiró en Twin Peaks a la hora de recrear el apacible pueblo de Koholint. Tenéis esta joya en la eShop de Nintendo 3DS a todo color.

- **CONSOLA:** Game Boy
- **SALIÓ EN:** 1993 (1999 GBC)
- **VENDIÓ:** 3.83 m. (2,22 GBC)
- **PUNTUACIÓN HC:** 92
- **OPINIÓN:** "Igual de adictivo, divertido y largo que los demás. Una pequeña joya. Uno de los cartuchos más completos de GameBoy."



5. MAJORA'S MASK

Luna creciente, tiempo menguante





LA HISTORIA

El inofensivo Skull Kid roba la Máscara de Majora, un objeto de poder ancestral que corrompe y esclaviza a todo aquel que lo posee, como el Anillo Único con Gollum, pero con unos añitos menos. El poderoso "niño calavera" provocará que la luna caiga sobre Termina y la Ciudad del Reloj, si Link no lo remedia en 72 horas.



QUÉ APORTÓ A LA SAGA

Aunque Aonuma y su equipo sólo tardaron un año en desarrollarlo, lograron crear el Zelda más maduro, oscuro (a veces terrorífico) e inusual de todos, con su extraña "mecánica de los tres días", que nos hacía retroceder repetidamente al primero. Nuestra relación con los personajes secundarios y sus misiones alcanzó más profundidad que nunca; sirva de ejemplo la historia de amor entre Anju y Kafei. Ay… qué buena pareja hacían. Además, el inquietante vendedor de máscaras nos enseñaba a transformarnos en Deku, Goron y Zora para adoptar sus habilidades. El uso obligatorio del Expansion Pak se notó en sus graficazos.

- **CONSOLA:** Nintendo 64
- **SALIÓ EN:** 2000
- **VENDIÓ:** 3.36 millones
- **PUNTUACIÓN HC:** 90
- **OPINIÓN:** "Parte de las premisas básicas de la serie, poniendo ante nosotros un enorme y fantástico mundo por explorar. Sin embargo, tener que repetir las mismas situaciones no nos ha parecido una aportación positiva".



6. OCARINA OF TIME

El día en que dejamos de ser niños



LA HISTORIA

Al igual que en SNES, nuestra aventura empieza cuando Link despierta en su habitación, aunque esta vez es el Venerable Árbol Deku quien lo convoca a través de la "pes-hada" Navi. Ganondorf busca su pedazo de Trifuerza y amenaza con devastar Hyrule. Link deberá hacerse con las tres piedras espirituales y reunir a los Siete Sabios antes de que sea demasiado tarde.

QUÉ APORTÓ A LA SAGA

Casi todo lo que definió a las aventuras de acción desde 1998, desde la fascinante inmersión de la saga en las 3D hasta los imitados combates cuerpo a cuerpo mediante el famoso Z-Targetting, que fijaba a los enemigos para movernos a su alrededor. Junto a Link, pasamos de ser niños a adultos, conocimos a personajes inolvidables, nos sobrecogimos tras contemplar un Hyrule destruido y experimentamos la libertad de cabalgar sobre Epona. Este cartucho no contenía megas, sino magia pura, que nos ha vuelto a invadir con el magistral remake Ocarina of Time 3D... y con la maravillosa historia de Skyward Sword.

- **CONSOLA:** Nintendo 64
- **SALIÓ EN:** 1998
- **VENDIÓ:** 7,60 millones
- **PUNTUACIÓN HC:** **98**
- **OPINIÓN:** "Viviréis experiencias únicas, irrepetibles... maravillosas. Está en inglés, el único inconveniente que lo separa de la puntuación máxima. Una auténtica joya que no puede faltar en tu colección".

7. ORACLE OF AGES / SEASONS

Demasiado grande para un solo cartucho

LA HISTORIA

En Oracle of Ages, la Trifuerza teletransporta a Link a la tierra de Labrynna, donde Nayru (el Oráculo de los Tiempos) es secuestrada por Veran, mientras que en Ages exploramos la tierra de Holodrum, donde Onox secuestra a Din, Oráculo de las Estaciones. Guiado por el árbol Maku, Link puede viajar en el tiempo con su arpa o alterar las estaciones con un cetro mágico, dependiendo de cuál de las dos versiones elijamos.



QUÉ APORTÓ A LA SAGA

Fue el primer Zelda que Nintendo encargaba a Capcom (Flagship). Siguiendo la estela de Pokémon, se lanzaron dos versiones simultáneas, una más centrada en los puzles -Ages- y otra en la acción –Seasons-, que se interconectaban entre sí mediante el cable Game Link y un sistema de contraseñas, con las que podíamos presenciar el auténtico final. Su director fue Hidemaro Fujibayashi, el mismo de Skyward Sword, que retomará elementos de estos dos juegos, como la lira o los rayos de la espada (made in Link's Awakening).

CONSOLA: GB Color
SALIÓ EN: 2001
VENDIÓ: 3,78 millones (1,92 Ages; 1,86 Seasons)
PUNTUACIÓN HC: 95
OPINIÓN: "Se sitúan en lo más alto del vasto catálogo de títulos para Game Boy. Pocos juegos gozan de la misma profundidad, extensión, ingenio y adicción".

8. FOUR SWORDS ADVANCE

Los mosqueteros nos echaron un cable

LA HISTORIA

Vaati, mago del viento, encierra a Zelda en su fortaleza, un templo situado en una isla flotante, como también veremos en Skyward Sword. La única forma de derrotar a este ventoso villano es blandir la Espada Cuádruple junto a otros tres Links de colores. ¿Quién se apunta?



QUÉ APORTÓ A LA SAGA

Y por fin, un Zelda multijugador, ¡y con mazmorras aleatorias! Por su corta duración, fue más bien una primera toma de contacto, incluida como extra junto al remake de A Link to the Past para GB Advance. Capcom volvía a encargarse del proyecto, combinando con acierto los puzles cooperativos con la competición más divertida. Todavía seguimos sin hablarnos con algún ex amigo traidor que nos debe unas cuantas rupias. En su día, necesitábamos cuatro consolas con sus cables, pero en 3DS lo tenemos gratis por conexión inalámbrica, y con suculentos niveles sacados de NES, SNES y Game Boy.

CONSOLA: Game Boy Advance / 3DS
SALIÓ EN: 2002
VENDIÓ: 2,58 (remake)
OPINIÓN: Le dimos un 96 al remake con el que venía incluido este juego.

9. ZELDA WIND WAKER

Soplaron vientos de cambio

LA HISTORIA

Según nuestro Árbol Deku genealógico, The Wind Waker abre la segunda línea temporal (y estética) ambientada cien años después de Ocarina of Time. Link y Ganondorf vuelven a enfrentarse por la Trifuerza, cuando un ave se lleva a nuestra hermana Aryll. Con ayuda del Mascarón Rojo, surcaremos el mismísimo océano en su busca.



QUÉ APORTÓ A LA SAGA

Sobre todo, el cambio de look más innovador y controvertido de la saga, con un estilo cel-shading de enorme personalidad. También introdujo la navegación a través del Gran Mar, que bañaba 49 islas llenas de secretos y mazmorras. La ocarina dio paso a una batuta con la que dominar el viento en el mar, aunque también podíamos volar controlando a una gaviota. Luchar contra jefes como Deus Probatur (homenaje a Andross de Star Fox), divisar la Isla Taura desde lo alto del molino o devolver el color al Castillo de Hyrule tras coger la Espada Maestra, son algunas de las páginas más memorables de la saga.

CONSOLA: GameCube
SALIÓ EN: 2003
PUNTUACIÓN HC: 95
OPINIÓN: "Al poco nos hemos encariñado con los personajes y a partir de ahí es casi imposible dejar de jugar".

10. THE MINISH CAP

Para quitarse el sombrero



LA HISTORIA

Vaati vuelve a fastidiar a la princesa Zelda. Esta vez la ha convertido en piedra. Unas pequeños hombrecitos llamados minish pueden ayudarla, pero éstos solo pueden ser vistos por niños. Por eso, el rey de Hyrule pide al jovencito Link que los encuentre. En su búsqueda se encuentra con Ezero, un gorro con cabeza de pájaro... ¡que es todo un charlatán! Con la ayuda de Ezero puede reducir su tamaño para hablar con los minish.

QUÉ APORTÓ A LA SAGA

Muchos de los puzles se basaban en variar nuestro tamaño por medio de Ezero, por lo que la variedad en la mecánica de juego ganó muchos enteros. Además, se añadieron nuevos items, como los Guantes de Topo (parecen una inspiración evidente para los guantes Moguma que vemos en Skyward Sword), el Jarrón Mágico (que absorbe objetos) y el Bastón Revés, que... pone los objetos al revés. A nivel argumental, fue el encargado de contar el origen de la Espada Cuádruple.

CONSOLA: GBA
SALIÓ EN: 2004
PUNTUACIÓN HC: 95
OPINIÓN: "Una aventura inmensa, plagada de buenos momentos y coronada por un brillante apartado técnico".

11. FOUR SWORDS ADVENTURES

Un cuarteto con mucha cuerda



LA HISTORIA

El misterioso Link Oscuro ha raptado a las doncellas del castillo de Hyrule. Para recatarlas, Link coge la Espada Cuádruple, que al ser movida de su piedra libera el sello del malvado Vaati. Por si no era poco lío, el héroe ha quedado dividido en cuatro. El cuarteto de Links tendrán que colaborar para salir de este lío...

QUÉ APORTÓ A LA SAGA

Profundizó en la idea planteada por el Four Swords de GBA y se convirtió en el primer título "largo" de Zelda orientado al multijugador. La interacción entre consolas (en multijugador, cada usuario se valía de una Game Boy Advance a modo de mando) era todo un hito para la época. La experimentación gráfica del título, al mezclar sprites propios de la etapa de las 16 bits con efectos especiales de última generación, abrió la puerta para experiencias visuales tan impactantes como la de Twilight Princess y, sobre todo, la de Skyward Sword.

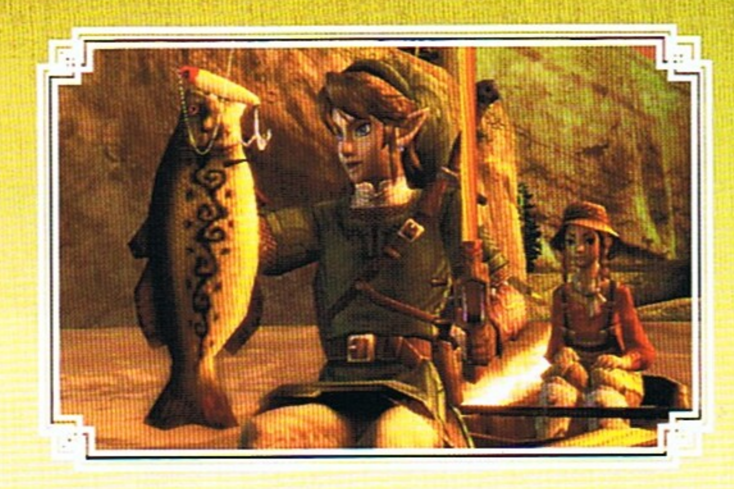
CONSOLA: GameCube
SALIÓ EN: 2005
PUNTUACIÓN HC: 85
OPINIÓN: "El uso de GBA abre un mundo de posibilidades. No os preocupéis: jugar no cuesta en absoluto"..

12. ZELDA TWILIGHT PRINCESS

El lado más bestial del héroe

LA HISTORIA

Link es un pastor que, accidentalmente, entra en el Reino del Crepúsculo, una oscura dimensión paralela desde la que el malvado Zant planea conquistar Hyrule. El ataque de este villano convierte a todas las personas en ánimas, pero Link se transforma en un lobo. Acompañado por Midna, la traviesa princesa de Crepúsculo, tendrá que moverse entre ambas dimensiones (y alternando por tanto entre su forma humana y lobuna) para restaurar la paz.



QUÉ APORTÓ A LA SAGA

Llegó con el lanzamiento de Wii, así que mover el mando de Wii como si fuera la espada del héroe nos metía en el juego más que nunca. Por supuesto, la transformación de Link fue un shock para muchos fans, que pronto descubrieron un nuevo mundo de posibilidades para la saga. El viaje entre dimensiones recuerda al de Twilight Princess entre Celéstea y las tierras inferiores. ¡Pero las coincidencias no acaban ahí! Mientras que en Twilight Princess nos encontrábamos con los espíritus de la luz Farone, Eldin y Lanayru, en Skyward Sword viajamos a tres regiones que se llaman... ¡exactamente igual! Por cierto, se lanzaron pocas copias de la versión GameCube (había pocas diferencias, pero en la versión Wii, Link era diestro y en la de GameCube, zurdo), así que si conserváis una... sabed que es pieza de coleccionista.



- **CONSOLA:** GameCube, Wii
- **SALIÓ EN:** 2006
- **PUNTUACIÓN HC:** 95
- **OPINIÓN:** "Su excepcional diseño, los personajes y el argumento quedan muy por encima de otros."

13. ZELDA PHANTOM HOURGLASS

Y por fin, Link se dejó tocar

LA HISTORIA

Tres meses después de los acontecimientos narrados en The Wind Waker, la pirata Tetra es capturada por un barco fantasma y convertida en piedra, en homenaje al mito de Medusa y los demonios del mar. Link debe zarpar con la ayuda del avaricioso capitán Linebeck y el Reloj Espectral, que nos hacía ganar tiempo para volver una y otra vez al templo del Rey del Mar.

QUÉ APORTÓ A LA SAGA

Aprovechando el éxito de Nintendo DS, Nintendo acercó la serie a nuevos tipos de jugadores redefiniendo el control. Toda la acción tenía lugar en la táctil, donde nos liábamos a espadazos, dibujábamos la trayectoria del bumerán o trazábamos las rutas a seguir con el barco. Esto se unía a las demás funcionalidades de DS, como el micrófono para despejar el polvo de las cartas náuticas y apagar antorchas, o la interconexión entre ambas pantallas, que nos mostraban criaturas gigantescas. Su grado de interactividad fue un precedente claro para Skyward Sword, cuyo director, por cierto, codirigió Phantom Hourglass. ¡Ah, e incorporó el primer multijugador online de la saga!



CONSOLA: DS
SALIÓ EN: 2007
PUNTUACIÓN HC: 96
OPINIÓN: "Una joya que no se debe dejar escapar. Divertido, completísimo, muy largo... Disfrutaréis con él desde el primer minuto".

14. ZELDA SPIRITS TRACKS

Un viaje bien encarrilado

LA HISTORIA

Han pasado cien años desde las aventuras de Phantom Hourglass, el rey demonio Malladus quiso expandir el caos. Los Espíritus del Bien lo sellaron y las cadenas usadas para retenerlo se convirtieron en vías de tren. Tiempo después, Zelda es secuestrada para ser usada como recipiente para el espíritu de Malladus. Link deberá recorrer las vías para rescatar a la princesa.

QUÉ APORTÓ A LA SAGA

Eiji Aonuma (productor de ambos juegos) se empeñó en implementar la idea de sustituir el barco por un tren, inspirado en un libro de su hijo titulado "La vía sigue". Originalmente el jugador debía construir sus propias vías para viajar entre lugares, pero pronto la idea cayó por su propio peso y se convirtió en una pesadilla a un año de terminar el desarrollo: era muy poco intuitivo porque los jugadores no sabían dónde poner las vías y la misma historia restringía los lugares .



CONSOLA: DS
SALIÓ EN: 2009
PUNTUACIÓN HC: 96
OPINIÓN: "Aunque podemos estar ante el título más redondo de DS, sí que echamos en falta algo más de la libertad de exploración clásica de la saga." .



15. ZELDA SKYWARD SWORD

El juego definitivo de Zelda

LA HISTORIA

Nuestra querida Zelda, que actúa como secerdotisa de la Diosa, ha sido secuestrada por el ambicioso Grahim y llevada a las tierras inferiores. Por eso, a Link no le queda otra que descender del cómodo mundo de Celéstea para encontrarla. La única esperanza reside en coger la Espada Divina e imbuirla con la magia de las 3 Llamas Sagradas, que están desperdigadas por el mundo. Si Link consigue su propósito, nacerá la legendaria Espada Maestra...

QUÉ APORTA A LA SAGA

El exhaustivo uso del mando Wii Plus consigue que el control sea más preciso que nunca, pero además sirve para ofrecer retos tan divertidos como la búsqueda de tesoros mediante la vibración del mando. El sensor de movimiento también es la excusa perfecta para manejar el nuevo telescarabajo, que se une a recién llegados como las vagonetas o el divertido pelícaro. Sorprendentes resultan también las fases de sigilo de la dimensión Hypnea, en las que ya no vale dar espadazos a diestro y siniestro... ¡Un poco de discreción muchachos! Pero lo más llamativo es, sin duda, un apartado técnico que eleva el listón de la saga hasta tan alto, tan alto, como el reino de Celéstea. Sin duda, el mejor y más bello juego para Wii, el mejor y más bello Zelda.

- **CONSOLA:** Wii
- **SALIÓ EN:** 2011
- **PUNTUACIÓN HC:** 97
- **OPINIÓN:** "Una oda a la saga, rebosante de magia, ingenio y creatividad, al servicio del mejor control por movimiento jamás logrado."

LA VOZ DE CELÉSTEA

Grahim: ¿rey o siervo del Mal?



El autoproclamado Rey de los Demonios podría no ser tan supremo. Se han registrado fuertes temblores telúricos en la Tierra del Presidio, donde podría habitar una entidad muy superior al villano. «Despertará en cualquier momento» -advierte una anciana del lugar-.

Malton habla: «No odio a Link»

«Me da rabia que se lleve tan bien con Zelda, pero en el fondo no es mal tío». Son palabras del conflictivo Malton, tras su tentativa de boicotear la participación de Link en el torneo anual de vuelo en pelícaro. ¿Es ésta una disculpa sincera o volverá a las andadas?

La sacerdotisa Zelda desaparece en extrañas circunstancias



Dramático fin de fiesta para el 25 Aniversario del Torneo Celeste. La hija de Gaépora, director de la academia de Altárea, cayó a las tierras inferiores mientras volaba en pelícaro junto al aprendiz de caballero Link. M.G., un goron consultado por este diario, afirma haber visto a la joven en compañía de una dama de aspecto enigmático. ¿Cuál será su identidad?

El adivino del Bazar se moja

Según el famoso oráculo, Fay, esencia de la espada divina y protectora de Link, guarda un gran parecido con la Reina de las Hadas de *The Wind Waker*. Por otro lado, se atreve a vincular el Bosque de Farone, el Volcán de Eldin y el Desierto de Lanayru con las diosas Farore, Din y Nayru, y asegura que «en tiempos del Rey de los Ladrones, Gaépora renacerá en el cuerpo de un búho». Tendrán que pasar siglos para poder comprender el significado de estas profecías.



Niña raptada en plena noche

Sus padres y diversos vecinos se muestran preocupados y ya hablan de secuestro. Algunos testigos del Bar Calabarza's acusan a un "demonio devoraniños" llamado Batolo, que habita en los aledaños del cementerio de Altárea, aunque otras fuentes sostienen que "es inofensivo". Esperamos que la niña esté a salvo y Link la encuentre lo antes posible.

Piedra cotilla: «El cancionero popular esconde mensajes ocultos»

Nuestra sólida informadora se hace eco de un rumor sorprendente. Al parecer, la preciosa melodía principal de nuestro mundo es en realidad la Nana de Zelda invertida, lo que conectaría a la representante de la Diosa con la futura Familia Real de Hyrule, según rezan los escritos de *Ocarina of Time*. «Sólo hay que saber escuchar» -añade-. Esta curiosa efeméride sería meramente anecdótica, si no existiesen precedentes como la Canción de Curación de Majora's Mask, cuyas notas escondían la Canción de Saria al revés. Invitamos a nuestros lectores a que lo comprueben por sí mismos. Si aguzan el oído, quizás encuentren nuevos tributos musicales.

THE LEGEND OF ZELDA™

25th ANNIVERSARY



